WHITE FLAG 9

Mini



Leçon n°2
Rester maître
du Jeu.



EDITO



Mode d'emploi !

"Il est bien gentil ton magazine, mon gros, mais on n'y lit jamais que des critiques positives ! C'est à croire que les jeux sont tous jugés excellents chez White flag !" En effet, cela peut paraître étonnant, mais, tout s'explique très bien, en vérité.

Dans la mesure où le magazine consacre un numéro entier à un seul et unique jeu, il paraît évident que ce dernier doit nous plaire. S'acharner, durant vingt pages, sur un jeu moyen ou mauvais n'aurait pas de sens. Pour cela, White flag diffère d'une revue classique, dans le sens où l'équipe achète préalablement ses jeux. Si le jeu ne prend pas, nous l'oublions simplement, n'étant redevables d'aucun article envers quiconque. Si c'est un coup de coeur, alors contactons-nous l'éditeur. Le principe revêt plusieurs avantages, notamment celui d'assurer notre indépendance rédactionnelle nec popotum. Revers de la médaille : nos choix de chroniques sont purement subjectifs et nos goûts limitent ces choix.

Par voie de conséquence, si aucun jeu ne nous enthousiasme, White flag court le risque de paraître en retard, nous faisant passer pour de sales amateurs à moustache. Et, ce fut justement le cas des numéros précédents, qui sautèrent, purement et simplement, depuis février dernier ! Durant les longs mois passés, l'équipe s'est donc mobilisée pour mettre les bouchées doubles, entre soirées jeux à répétition, suppositoires à la caféine, rédaction des pages en after, mise en page zombie, harcèlement des intervenants, le tout sans sexe ajouté, drogue, ni chocolat. Et nous revoici enfin !

Désolé donc pour ce retard mais, comme le disait si bien M. Ducommun, "il vaut mieux arriver en retard et louper son train, que d'arriver en avance et prendre le mauvais"...

olivier.jahchan@whiteflag.fr



BIENVENUE EN TERRE INCONNUE

La petite boîte de jeu contient 88 cartes Personnage et Sort, au format standard, ainsi que 20 cartes carrées, plus petites, représentant des contrées à conquérir. Chaque carte Personnage est définie par une valeur, allant de 1 à 10, et une couleur indiquant l'appartenance à un peuple : rouge, vert, jaune, bleu ou noir. Dix cartes blanches jouent le rôle de mercenaires, pouvant s'allier aux autres couleurs, tandis que les cartes Sort servent à modifier le cours normal du jeu, grâce à des effets puissants.

Erreurs de jeunesse et question de coût obligent, le matériel de jeu souffre de quelques défauts : les cartes sont plutôt fines ; les valeurs imprimées auraient méritées d'être plus grandes, nécessitant parfois un effort de lecture ; enfin, la police de caractère crée parfois la confusion entre quelques valeurs. Sur ce point toutefois, les illustrations permettent de lever le doute.

Au niveau des qualités visuelles, le premier atout du jeu réside en ses illustrations qui associent une parfaite harmonie des couleurs vives à un trait particulièrement fin. Le résultat en est tout simplement magnifique. Si certains personnages reprennent des références connues, telles le magicien, la méchante sorcière ou la princesse africaine, les peuples forment un mélange inédit de créatures hybrides ou bizarroïdes, chevauchant des monstres non moins fantastiques. L'univers en reste complètement cohérent, rappelant les contes des veillées d'antan ou les légendes habitées par des monstres merveilleux. De plus, les jolis noms inventés par l'auteur renforcent ce côté onirique. On croisera la route d'Ogretruies, de Potres, du féroce roi Sanglion, du triste Mandjagath ou de la belle Cornazelle. Un dieu pourra même vous donner un coup de pouce : Jarmial, en personne !

PETIT JEU, PETITE REGLE

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points en fin de partie, grâce aux cartes Contrée remportées. La partie s'achève soit prématurément, quand un joueur conquiert sa quatrième contrée de même couleur, soit au moment où la dernière carte Contrée est remportée. Les points sont alors décomptés.

En début de partie, on place, au hasard, quatre cartes Contrée, au centre de la table. Les cartes Personnage et Sort sont mélangées ensemble pour former une pioche. Quatre cartes de ce tas sont distribuées à chaque joueur.

A son tour, un joueur doit poser deux de ses cartes, entre personnage et/ou sortilège, puis en retirer deux nouvelles de la pioche. Deux cartes Personnage pourront être posées sur une même contrée, ou séparément, sur deux contrées différentes. Quand un joueur pose une secnonde carte sur une contrée, elle doit être de même couleur que la première ou de couleur blanche. Ceci fait, la couleur choisie ne pourra plus être reprise par les autres adversaires sur cette contrée.

Une contrée est attaquée au tour où un joueur y pose sa seconde carte Personnage. Dans ce cas, un tour de table est effectué afin que ses adversaires aient la possibilité de riposter, c'est à dire d'y poser des cartes. Quand la main revient à l'attaquant, on additionne les valeurs des cartes posées par chacun : le territoire est remporté par celui ayant le plus fort total. En cas d'égalité, un système de couleur prédéfini pour chaque contrée départagera les ex-aequos. Enfin, certaines cartes ont des effets spéciaux, telles le dieu Jarmial, le magicien, Karniphage ou les sorts.

En fin de partie, les joueurs calculent leur points en fonction des combinaisons de contrées remportées : 4 couleurs identiques 150, 3

identiques 50, 5 différentes 75, 4 différentes 25. 10 points sont alloués au joueur ayant conquis le plus grand nombre de contrées.

GERER LES PRIORITES

L'intérêt du jeu découle de trois règles combinées : posséder seulement quatre cartes en main, devoir en jouer deux par tour et ne pas pouvoir poser une couleur déjà jouée sur une contrée. Il en résulte un jeu rapide et brutal où il faudra gérer les priorités entre attaquer au plus tôt pour bloquer l'accès à une couleur, attendre afin de riposter à moindre risque ou enfin se placer patiemment, en posant une seule carte par contrée, au cours de tours successifs. Toutefois, il est impossible d'être de tous les combats efficacement car les coups fusent de toutes parts et qu'il est interdit de jouer plus de deux cartes par tour. Avec seulement quatre cartes en sa possession, la gestion de sa main se fera donc à court terme, en alternant défausse des cartes encombrantes et conservation des meilleures cartes, en vue de futurs coups. L'enjeu sera de jouer le moins de coups forcés tout en bloquant au mieux ses adversaires.

DU COMBAT TOUT AZIMUT !

Dans ces conditions, il n'est pas rare de voir un joueur conquérir une contrée tranquillement, pendant que les autres se disputent un territoire différent ou se réservent pour d'autres combats. Manipulation et alliances très éphémères



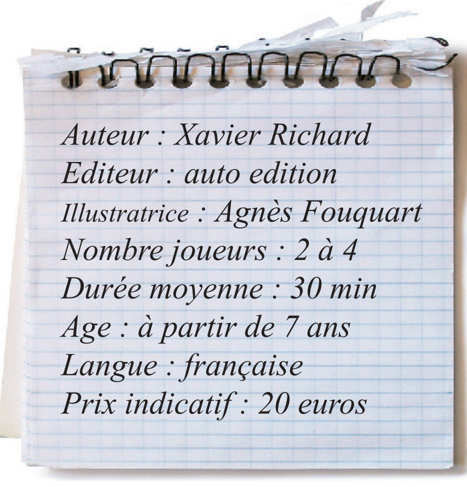
pourront aussi se créer afin de contrarier un adversaire trop proche de la victoire. Cela est d'autant plus vrai à trois et quatre participants. Mais, à deux joueurs, le jeu perdra de son sel, en l'absence de cet aspect de combats en tout sens.

MAITRISE ET CHAOS

Comme dans tout jeu de ce type, le hasard est induit par le tirage des cartes. Faibles et fortes valeurs étant également réparties, s'il vous arrive d'être malchanceux au tirage, vos options de jeu seront largement amoindries. On regrettera ainsi que les faibles valeurs ne puissent être utilisées d'une autre façon, genre itinéraire bis. Avec ceci, des contrées seront conquises à coup sûr si les cartes Sort sont jouées au moment décisif, ce qui permettra d'atténuer l'effet du hasard... ou de l'accentuer ! Cependant, sauf malchance extrême, s'adapter au mieux à une mauvaise main fera pleinement partie du jeu. Au pire, les parties étant assez courtes, il sera toujours possible de se refaire à la partie suivante.

RAPIDE TACTIQUE LEGER

Sous son bel habillage thématique et ses magnifiques illustrations, Jarmial est un jeu de levée, mélant opportunisme, mémoire, un zeste de bluff et un certain chaos dû aux hasard des cartes et aux attaques venant de toutes parts. La bonne gestion de sa main, entre conservation et défausse de cartes, est au coeur du jeu. La tactique demeure très accessible et les parties sont courtes, brutales et acharnées. Un jeu très agréable qui comblera vos petits creux ludiques, entre réflexion légère et ambiance détendue.



Histoire

A n'en pas douter, il existe bel et bien un monde à découvrir sous les cartes du jeu et celles-ci semblent n'en suggérer qu'une partie seulement. Pour les lecteurs de White flag, le maître des contrées a bien voulu nous en dévoiler davantage...



La scène se situe dans le Bois de Merlampin. Après s'être réveillé dans ce bois dont il ne connaît rien, Guidriote fait la rencontre de Névronte Bartelmness, un mystérieux vieillard qui l'invite chez lui pour lui conter une "histoire"...

Sans mot dire, Guidriote emboîta le pas de Bartelmness. Ils passèrent au travers d'épais feuillages, non loin desquels se dressait une chaumine toute couverte de lierre. En entrant, Bartelmness fit signe à Guidriote de s'asseoir sur un fauteuil de bois sculpté aux rubis enchâssés. L'ingambe Névronte s'empara d'un tison puis remua les braises incandescentes et chaudes qui scintillaient encore dans l'âtre d'une cheminée. Il y plaça deux bûches bien sèches encore porteuses de l'odeur des Bois. Puis il vint s'installer non loin de Guidriote, qui l'observait avec attention, et se mit à parler :
- Il y a bien longtemps, quelque part sur Terre, les Contrées désignaient des territoires fabuleux habités par des peuples qu'on appelait les potres, et par des entités de tout poil. Les potres étaient des sauvages nimbés des plus insanes croyances, que d'inscrupuleux despotes manipulaient à leur convenance. Ils étaient quatre pour tout dire : Sanglion le Terrible commandait aux Poustrons, sur les Boustrous régnait la cruelle Vandévora, Cornazelle la féline exerçait son pouvoir sur les Zarfs, et le potre nèflenoir obéissait à l'austère Mandjaguath.
- Ces tyrans étaient-ils des humains ? demanda Guidriote.
- Ils l'étaient, du moins me semble-t-il. Mais tout cela appartient au passé. Encore que… J'ai ici près de moi, dans cet écrin fragile ce monde en miniature. Peu de gens ici-bas en connaissent l'existence. Voulez-vous que je vous le présente ?
Bartelmness ouvrit alors un tiroir dont il sortit une petite boîte enluminée qui répandait une odeur de prune et de vieux palimpseste. A l'intérieur se trouvait un jeu de cartes des Maîtres anciens. Sur des cartes carrées, des Contrées irradiées d'une étrange lumière. Sur des cartes en rectangle, des images nacrées de mystère saisissant la vie d'un fascinant bestiaire.
- Mon ami jouez-vous d'ordinaire ? Combien miseriez-vous sur une telle partie ? Voyez-vous, les cartes sont le reflet de la vie.
- Insinuez-vous par là que la vie est un jeu ? s'étonna Guidriote qui déjà se piquait au burlesque de la situation.
- La vie est une donne. Voyez plutôt.
Bartelmness fit défiler devant les yeux étonnés de son jeune hôte un chapelet de créatures hautes en couleurs mais à la présentation peu amène. Il les passa une à une en revue :
- Voyons… Ogretruie, Coubécuklope, Polyhydre, Déliragou... des noms pleins de promesses. Savez-vous que vous pourriez rencontrer un de ces spécimens en sortant de chez moi ?
Guidriote dévisagea Névronte Bartelmness pour ten-

ter de cerner quelle personne se cachait sous ce front ténébreux. Mais rien ne filtrait de ses gestes qu'une altière assurance.
- Ici, vous avez un magnifique échantillon de chat de Mars ! Terrifiante espèce, à la vérité. Le soleil, ni le chat de Mars, ne se peuvent regarder fixement.
Guidriote, tout en écoutant attentif ce que lui soumettait l'autre, se taisait.
- Et là, corbeaucrabe, pendracule, gilbèroursonne... Le corbeaucrabe aime s'agiter sur les grands cognassiers sauvages mais fait plus de bruit qu'il n'impressionne. Le pendracule agit en Parque des Contrées. En lui tourne l'Horloge qui décompte le temps imparti à chaque être. Quant à la gilbèroursonne, cette vile carnassière, jamais ne tombez sous ses crocs. Elle vous les planterait hardiment dans le dos et vous ferait subir les tourments de l'enfer.
- Pourquoi me racontez-vous tant d'abominations ?
- L'existence n'en est-elle pas remplie ? Mais que vois-je ici paraître : Karniphage le viandard. LE monstre des Contrées, celui qu'il vous faudra coûte que coûte éviter alors même que vous aurez tôt fait de l'attirer.
- Et comment l'attirerai-je ?
- En attardant simplement vos pensées sur sa personne. Karniphage tire sa force de l'image que vous concevez de lui. Il se nourrit de vos croyances, et de votre imagination. Il vous suffit de vous le représenter pour qu'en votre âme il prenne corps. Connaissez-vous principe plus diabolique ou plus retors ?
Le vieil homme possédait un nez à trier les lentilles, on eût dit la quenouille de la fée Carabosse. Persévérant dans son sinistre apologue, Bartelmness tomba en ce moment sur une nouvelle série de personnages à l'apparence plus humaine :



- Flumigel le magicien, ou le perclus Jamufluide. Il pourra certes vous aider dans votre quête, mais... ne comptez pas sur lui en toutes circonstances. Toute chose nécessite un usage mesuré. Il en ira de même du chevalier Nermcrure, celui-là apparaît lorsqu'on ne l'attend plus, mais souvent vient à temps pour vous sauver la mise.
Bartelmness continua à détailler les cartes, puis s'arrêta un instant sur l'une d'elles qui n'avait point encore été examinée :
- Vous êtes-vous déjà demandé à quoi ressemble un Dieu ? Voici Jarmial, pour vous servir ! Imposante silhouette, n'est-ce pas, qui rassure et apaise le commun des mortels. Mais ce dieu affublé d'une barbe de sagesse est-il bien animé des meilleures intentions ?
Devant l'air hébété de notre héros, Bartelmness laissa courir ses doigts sur le damier de cartes qui recouvrait la table, et en tira pour finir une énième ensevelie sous les autres :
- La dernière est à votre effigie, dirait-on, et déblatérant ces propos il retourna la carte à l'attention de son visiteur.

Guidriote se penchant de plus près y reconnut ses traits qu'on avait brossés au fusain.

Interview



WHITE FLAG : Pouvez-vous vous présenter ?
XAVIER RICHARD : *39 ans, marié, un fils de 8 ans et une fille de 3 ans. Je suis né à Montbéliard, dans le Doubs, mais vis actuellement tout près de Tours. Je travaille dans un service France Domaine où je m'occupe de la gestion de l'immobilier de l'Etat dans le département d'Indre-et-Loire. Je me décris comme un musicien (guitare classique) qui s'intéresse aussi à la littérature, à la philo, au cinéma, aux arts en général, à l'univers, au temps, à la bonne chère, au sport, et donc... au jeu de société, en particulier le jeu de cartes.*

WF : Quel joueur êtes-vous ?
XR : *Je vais décevoir tout le monde, mais je connais mal l'univers du jeu et le découvre depuis peu. Je joue d'ordinaire assez peu, alors que j'adore jouer pourtant. J'apprécie notamment les jeux de réflexion et les jeux de cartes simples et efficaces, tels que le Tarot. Ce que j'aime dans un jeu, c'est qu'il ne s'épuise pas au bout d'un certain nombre de parties et qu'il continue au contraire à surprendre et à susciter l'intérêt. J'attache également de l'importance à l'aspect esthétique d'un jeu.*

WF : Comment vous est venue l'idée de créer Jarmial ?
XR : *Il s'agissait d'occuper mes journées et celles de mon frère pendant quelques vacances. C'était en 1997, l'idée est venue comme ça. J'avais des fiches Bristol sous la main sur lesquelles j'ai collé des images de personnages et de paysages. J'ai commencé à inventer des noms aux paysages, puis à certains personnages qu'on associait donc deux par deux pour conquérir les paysages. J'ai aussi créé des sorts. J'ai machinalement appelé cette chose "le jeu des contrées". Certains personnages, comme le magicien Flumigel, existent depuis le départ.*

WF : Certaines similitudes rapprochent Jarmial du jeu Korsar de Reiner Knizia. Ce jeu vous a-t-il inspiré ?
XR : *Absolument pas. Jusqu'au début 2011, je ne connaissais ni Korsar, ni Reiner Knizia. Aujourd'hui, je n'ai d'ailleurs toujours pas ouvert une boîte de Korsar. La rencontre entre Jarmial et Korsar est donc totalement fortuite. La première personne à m'avoir interpellé sur une ressemblance entre les deux jeux est un vendeur à Tours à qui je suis allé présenter Jarmial en janvier 2011. Depuis, d'autres ont pu faire le rapprochement entre les deux jeux, mais il me plairait à moi qu'on remarque également ce qui les distingue et ce qui fait l'originalité de Jarmial.*

WF : Quelle fut l'idée de départ du jeu ?
XR : *L'idée de départ était : dans un univers de bébêtes pas très recommandables, quatre contrées à conquérir simultanément sur la table, avec des personnages et des sorts. Mais au départ, on ne pouvait jouer qu'à deux, l'un face à l'autre. Cela fonctionnait assez bien, mais le jeu n'était pas destiné à être édité. Onze ans après sa création, soit en 2008, un déménagement l'a fait resurgir du néant. Cette fois, j'avais un jeune exalté à mes côtés, mon fils de cinq ans, qui semblait très intéressé par ces cartes aux drôles de créatures. Je jouai avec lui et je trouvai les parties vraiment intéressantes. C'était aussi l'époque où il possédait des cartes "Gormiti". Comme il était petit, au lieu de "peuple de la Terre", il prononçait "potre de la Terre". J'ai repris le terme "potre" pour les peuples du jeu des contrées. J'ai alors commencé à approfondir tout le fonc-*

XAVIER RICHARD

Auteur et éditeur de Jarmial

tionnement. Après quelques tests à deux avec des proches, j'ai imaginé un système pour pouvoir jouer à trois ou quatre. Les premiers tests révélaient que le jeu tournait très bien, mais il restait un point important à améliorer : celui de la gestion des combats. Au départ, deux joueurs à égalité devaient poser un troisième personnage pour se départager. Ce système allongeait la durée des parties et en compliquait le fonctionnement. J'ai donc inventé un système avec la couleur des contrées et leur ai adjoint une couronne de couleur.

J'ai souhaité faire de Jarmial un jeu simple et si possible efficace.

WF : Pourquoi avoir fait le choix de créer si peu de cartes Sort ?
XR : *Les cartes Sort furent mon second souci : combien de sorts conserver et surtout lesquels ? Souhaitant privilégier la stratégie par points et éviter de trop nombreux "deus ex machina", j'ai décidé de n'en conserver que cinq, ce qui statistiquement faisait apparaître un sort tous les dix-sept ou dix-huit cartes. Par ailleurs, il s'agissait de choisir des sorts qui ne compliquaient pas trop les phases de jeu, qui apportaient un réel plus au joueur (à condition de les jouer à un moment stratégique) et qui ne partaient pas dans tous les sens.*

WF : Jarmial est un jeu de simple. Avez-vous été tenté de lui ajouter des règles supplémentaires ?
XR : *J'ai souhaité faire de Jarmial un jeu simple et si possible efficace. Les règles de ce jeu s'assimilent très rapidement, mais permettent des combinaisons et des configurations propres à en renouveler l'intérêt à chaque partie. Apporter des règles supplémentaires ne me paraît donc pas indispensable. Toutefois, un univers et même une histoire des contrées ayant progressivement vu le jour, j'ai admis la possibilité de revoir le jeu pour le lier davantage à cette histoire. J'ai aussi essayé plusieurs variantes afin de répondre aux remarques glanées à droite et à gauche. Ces variantes sont avant tout destinées à donner davantage de visibilité au jeu et à permettre de mieux affiner sa stratégie.*

WF : Le carré de contrées ne vous semble-t-il pas une combinaison trop forte ? Un joueur rassemblant quatre contrées similaires peut-il être battu ?
XR : *Je n'ai pas souvenir d'avoir vu ce cas de figure. Il doit sûrement être possible, mais rare dans les faits. Le carré de contrées est le nec plus ultra du jeu de cartes car il constitue la figure la plus difficile à réaliser. Il fallait donc une carotte suffisamment attractive pour pousser les joueurs à aller le chercher. De plus, dans l'histoire initiale des contrées, il s'agissait aussi pour les potres de partir à la reconquête de leur carré, désagrégé suite à un tremblement de terre. Huit ou neuf fois sur dix, les joueurs privilégient la quinte de couleurs, plus facile à réunir. Le joueur qui cherche le carré et qui finit par l'obtenir sera donc récompensé en marquant deux fois plus de points que s'il s'était contenté de la quinte de couleurs. De la même façon, le trio de contrées vaut deux fois plus de points que la quarte de couleurs pour les mêmes raisons, et le trio vaut également beaucoup par rapport à la quinte de couleurs, de manière à ne pas décourager le joueur qui a échoué dans la quête du carré mais qui a tout de même réalisé le trio.*

Variante

Une variante simple à appliquer consiste à retourner face visible la carte posée sur le dessus de la pioche Contrée, c'est à dire la prochaine carte à entrer en jeu. Mine de rien, cette petite variante renforcera la maîtrise qu'ont les joueurs sur le cours de la partie, engendrant des stratégies d'attente et une meilleure planification du jeu.



WF : Selon vous, posséder des cartes de faible valeur constitue-t-il un intérêt ou ces cartes ne sont-elles qu'un handicap ?
XR : *Tout étant relatif, les cartes fortes ne valent que parce qu'il existe aussi des cartes faibles. Les cartes faibles ont donc au moins ce rôle de faire valoir. J'ai toutefois volontairement limité en nombre les cartes de force 1. On n'en trouve que cinq dans tout le jeu. Les cartes faibles participent au principe du jeu, qui est d'une part de placer ses bonnes cartes, et d'autre part d'apprendre à se défausser de ses mauvaises (autant que faire se peut). Dans les Sorcières d'Eastwick, Jack Nicholson dit à un moment que ce n'est pas nous qui distribuons les cartes, mais qu'ensuite on peut plus ou moins bien jouer (avec ce qu'on a). Il est certain qu'on gagne rarement avec un mauvais jeu persistant. Mais la chance peut toujours à tout moment tourner. De plus, l'intérêt de Jarmial, c'est qu'on ne connaît pas dès le départ tout le jeu qu'on va utiliser. On le découvre au fur et à mesure. Puis, comme Jarmial est un jeu à points (sauf à deux joueurs), on a toujours la possibilité sinon de tenter la gagne, de jouer contre le joueur qui mène aux points, pour se laisser un maximum de chances sur l'ensemble des parties.*

Jarmial est un jeu qui peut se décliner à l'infini.

WF : Quels ont été les critères déterminants qui vous ont décidé à franchir le pas de l'édition ?
XR : *Deux critères déterminants, au moins dans mon cas. Le premier, c'est que j'aimais profondément mon jeu. C'était mon bébé auquel j'avais consacré du temps. Le second, c'est que le jeu fonctionnait parfaitement et qu'il enthousiasmait les joueurs qui avaient l'occasion de le tester. Je pourrai en ajouter un troisième : Jarmial est un jeu qui peut se décliner à l'infini. J'en ai moi-même créé deux autres versions qui sont restées à l'état de prototype : une version "Histoire dans l'Europe du XIIIème siècle" et une version "fruits et légumes", très rigolote. On pourrait aisément imaginer n'importe quel thème dessus : un Walt Disney, La Guerre des Etoiles, Astérix, etc... tout en conservant le même principe et les mêmes règles.*

WF : Comment s'est déroulé la phase d'édition ?
XR : *Lorsque vous vous lancez dans l'auto-édition, l'avantage est que vous décidez vous-même de tout ce que vous allez faire puisque vous êtes le responsable de l'édition de votre jeu. Pas de contrainte extérieure. La seule contrainte est financière. L'inconvénient majeur en effet, c'est que vous payez tout de A à Z. La première étape a été de trouver un éditeur pour le travail de PAO puis d'impression et de conditionnement. La Mèche Rebelle, dont j'aimais l'état d'esprit, s'est chargée de ce travail, notamment par l'intermédiaire de Stéphanie Czinober avec qui j'ai entretenu des contacts réguliers. Dans un second temps, il m'a fallu trouver un illustrateur, qui dans mon cas fut une illustratrice. J'en ai donc contacté dix que j'ai pré-selectionnés sur Internet. Quatre d'entre eux m'ont répondu favorablement, et mon choix s'est porté sur Agnès Fouquart, dont l'univers et le style me paraissaient le mieux se rap-*

http://agnesfouquart.blogspot.com

procher de ce que je cherchais. Je voulais quelque chose sortant un peu de l'ordinaire, loin du manga ou du médiéval-fantastique. Je voulais également de la couleur et des personnages en train de poser pour un portrait. Agnès Fouquart a réalisé de ce point de vue un travail remarquable.

WF : Quid de la distribution ?

XR : *Lors de la sortie du jeu, fin décembre 2010, plusieurs distributeurs se sont d'emblée montrés intéressés, en France, en Belgique et au Québec, dont certains se sont spontanément manifestés. Le souci c'est que le coût de revient ne me permettait pas de signer un contrat à hauteur de ce qu'ils me proposaient. Après le salon du jeu de Paris, Paille Editions a proposé davantage et assure désormais la distribution depuis le mois de mars.*

WF : Quels sont vos moyens pour promouvoir le jeu ?

XR : *Ils sont ceux d'un jeu auto-édité : de la communication sur Internet, des fiches, critiques ou articles sur des sites ludiques, des démarches auprès des associations de jeu, des magasins, de la presse, des animations sur Tours cet hiver, ce printemps et cet été... Le jeu sera en outre présent au festival ludique international de Parthenay entre le 6 et le 17 juillet 2011, et proposé sur un catalogue de Noël de la Direction des finances publiques en Indre-et-Loire.*

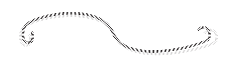
WF : Et question finances ?

XR : *Le jeu étant sorti à 1000 exemplaires, il n'y aura pas d'équilibre financier pour ce premier tirage. Les sommes investies ou déboursées çà et là ne seront pas entièrement compensées par les ventes, même une fois tout le stock vendu. C'est là une des leçons à tirer de l'auto-édition : il faut multiplier par deux ou trois les tirages pour faire baisser de manière significative le coût de revient.*



WF : Un Jarmial 2 est-il à l'ordre du jour ?

XR : *Tant que je serai présent sur cette Terre, le danger de voir naître un Jarmial 2 existera bel et bien. La question est de savoir quand, car tout n'est que question de moyens, de soutiens divers, etc... Ce sera un Jarmial plus proche de l'histoire, qui comprendra un personnage spécial et un sort de plus, qui introduira de nouvelles créatures (qui existent déjà dans l'univers), et qui rendra à chaque contrée son nom et son image. Les règles de base demeureront, et quelques aménagements seront apportés. Le but : réaliser un jeu aussi intéressant que son aîné, mais encore plus complet et plus beau.*



CONCOURS !

3 boîtes de jeu sont à gagner ! Pour remporter l'une d'elles, il vous suffit de répondre à la question suivante : *quel est l'autre nom du magicien Flumigel ?* Envoyez ensuite votre réponse à olivier.jahchan@whiteflag.fr. Le résultat du concours sera publié dans White flag n°10. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera les trois gagnants. Une participation par foyer autorisée. Date limite de participation : 5 juin 2011, minuit.

Après avoir remporté Cyclades lors d'un couscous antérieur, Marie Vetter a récidivé en remportant la boîte de Horse fever qui avait été mise en jeu dans les pages de WF8. Bravo à elle et merci pour sa fidélité !

Conseils

Par Xavier Richard



Engagement
Engagez de préférence une entité sur une contrée de même couleur qu'elle. En cas d'égalité, c'est vous qui l'emporterez. Si vous n'avez pas la même couleur que la contrée, privilégiez une contrée dont la couronne sera de même couleur que votre entité. Evitez de manière générale d'engager avec une carte blanche, car cela laisse tout le choix à vos adversaires de poser la couleur de leur choix, et vous contraint ensuite de jouer la couleur restante.

Défausse
Evitez autant que possible les attaques trop faibles en points. Cherchez au contraire à vous défaire de vos cartes faibles en les insérant dans des combats dont vous êtes sûr qu'ils sont perdus pour vous.

Double attaque
Plutôt que d'attaquer directement une contrée, vous pouvez engager vos personnages sur deux contrées différentes. Cela peut vous permettre, lors d'un tour suivant, de lancer deux attaques simultanées qui seront plus difficiles à contrer pour vos adversaires.

Bluff
Avec des joueurs chevronnés, le bluff prend tout son sens. Engager une carte forte devant une contrée peut par exemple laisser entendre à vos adversaires que vous n'avez pas de seconde carte forte à lui associer. Mais cela peut également tendre un piège si vous disposez réellement de cette seconde carte. D'où cette possibilité de bluffer, pouvant être d'ailleurs à double tranchant.

Flumigel
Pour gêner vos adversaires en les empêchant le plus longtemps possible de lancer leurs sorts, il pourra être judicieux de poser Flumigel, seul, autour d'une contrée à faible enjeu.

Karniphage
Attaquer avec Karniphage comporte des risques, même si la créature a les épaules larges. Autant que possible, utilisez plutôt Karniphage dans une double attaque, ou conservez-le pour riposter lorsque vous savez que vous ne pourrez plus être contré. Karniphage peut d'autant plus être utilisé comme moyen de riposte qu'il est le seul personnage de couleur noire et qu'il n'est ainsi pas gêné par les autres couleurs déjà posées.

Translation
Pour tromper vos adversaires, jouez une carte faible sur une contrée susceptible de vous intéresser. Puis lancez le sort "Translation" et replacez cette contrée devant une carte forte que vous aurez jouée. Ou encore, laissez vos adversaires placer leurs cartes fortes autour d'une contrée, puis échangez cette contrée à l'aide de "Translation" contre une contrée à plus faible enjeu.

Trépas
Peut constituer un moyen efficace pour récupérer Jarmial. Si un adversaire attaque avec Jarmial, lancez "Trépas" sur l'entité qui lui est associée. Jarmial seul vaut zéro et ainsi vulnérable pourra facilement être récupéré.

Annexion
"Annexion" sera décisif si vous lancez le sort en fin de partie, mais si vous l'avez en main dès le début de jeu, il est déconseillé de le conserver jusqu'à la fin car il vous obligerait à ne jouer réellement qu'avec vos 3 autres cartes restantes, ce qui vous désavantagerait.

Foncer ou attendre
La tactique qui consiste à jouer d'abord vos cartes fortes est généralement conseillée. Rien ne sert de trop attendre à Jarmial. Si vous êtes fort, faites-le d'emblée savoir. Toutefois, à certains moments stratégiques de la partie, il peut être utile de conserver ses cartes fortes, a fortiori lorsqu'on joue avec la contrée du haut de la pioche face visible. Par exemple, si vous êtes en fin de partie, il pourra être utile de réserver vos meilleures cartes pour la contrée qui vous manque, ou pour la contrée qui manque à un de vos adversaires.

JARMIAL VS KORSAR



Quand on évoque les mécanismes de Jarmial, les règles de Korsar viennent bien souvent à l'esprit du joueur aguerri. Depuis sa sortie en 2002, ce jeu de cartes de Reiner Knizia a été édité à plusieurs reprises. La dernière version en date est parue chez Asyncron games, en 2010 : l'occasion pour nous de comparer les deux jeux et de se demander s'ils font double emploi.

RESSEMBLANCES

Korsar et Jarmial ont plusieurs règles en commun : tout d'abord, le principe de pose de cartes autour d'enjeux communs (galions ou contrées) ; le fait de ne pouvoir jouer de cartes d'une couleur si cette dernière a déjà été choisie par un adversaire ; enfin, le système de résolution des combats, en additionnant les valeurs des cartes.

DIFFERENCES

Au niveau des différences, l'entrée en jeu des galions se fait à l'initiative des joueurs de Korsar, tandis que les contrées de Jarmial sont piochées au hasard et sont toujours au nombre de quatre. Dans un cas, les cartes remportées donnent des points en fonction de la valeur du galion, dans l'autre les contrées prennent leur valeur quand on les combine. Durant une partie de Jarmial, le tour d'un joueur consiste à poser deux cartes pour en repiocher deux autres, tandis qu'à Korsar, le choix est donné de jouer une seule carte ou d'en piocher une. La main de cartes peut ainsi varier, alors qu'elle est limitée à quatre cartes, pour Jarmial. De plus, les deux jeux ont des thèmes différents, ce qui finalement les rapprochent, dans le sens où il pourrait s'agir de n'importe quel contexte guerrier. Enfin, Korsar peut se jouer jusqu'à huit joueurs, contre quatre à Jarmial.

PUDDING

S'il est toujours regrettable de se voir comparé à un autre quand on a son identité propre, il paraît normal qu'entre deux oeuvres ressemblantes la plus ancienne fasse référence. Il faut alors que le nouvel arrivant se distingue suffisamment pour faire oublier son aîné. En l'occurence, si Jarmial rappelle tellement Korsar, c'est que les deux jeux ont une forte base commune.

On retrouvera dans les deux jeux la même sensation de ne pourvoir être partout à la fois. Pour Korsar, le joueur aura le choix entre attaquer, défendre ou attendre, quand il faudra surtout s'adapter aux contraintes liées à sa main de cartes, pour Jarmial (conserver - défausser). Les combats de pirates pouvant durer plusieurs tours de table, la tactique s'établira à un peu plus long terme qu'à Jarmial. La malchance ne s'y manifestera pas par la présence de faibles valeurs mais par le risque de posséder peu de cartes d'attaques. Jouer deux cartes (Jarmial) - contre une seule à Korsar - engendrera des tactiques différentes et permettra des effets de combinaisons, notamment avec les cartes Sort. Il en sera de même des points obtenus grâce aux carrés, quintes et trios de contrées, rendant certains combats vraiment primordiaux et acharnés. De l'autre côté, les galions aux valeurs très différentes (de 2 à 8) et la conservation des points face cachée donneront du suspense au décompte final.

Par tous ces aspects, chaque jeu possède donc ses tactiques propres, même si les sensations peuvent se ressembler. En espérant que ce comparatif vous aura éclairé(e), à vous de faire le choix désormais !